

Metodologies àgils - SCRUM

v1.0

Introducción	1
El equipo y sus Roles	2
El Product Owner	2
El Scrum Máster	2
El equipo Scrum	2
Eventos	2
El Sprint	2
La planificación del Sprint	2
El daily	3
La revisión del Sprint	3
La retrospectiva	3
Artefactos Scrum	3
El product backlog	3
El sprint backlog	3
Puntos de historia y estimaciones	4
Referencias	4

Introducción

Solemos pensar en Scrum para el desarrollo de software, pero sus principios y valores pueden y son utilizados para el desarrollo de distintos tipos de productos o para organizar el flujo de varios equipos de trabajo.

Scrum proporciona calidad, rapidez en la entrega y bajos costes, evita la burocracia y la documentación, de manera que los primeros resultados lleguen muy rápidamente.

Prácticamente en cualquier proyecto se puede implementar Scrum, desde el desarrollo de hardware, como organizar un equipo de marketing o en iniciativas de equipos de ventas.

¿Qué es SCRUM?

<https://youtu.be/imOCYM4Tlbk>

Scrum y Metodologías Ágiles en INGENIERÍA INFORMÁTICA

<https://youtu.be/DT2NEBCAPHw>

El equipo y sus Roles

El Product Owner

Es el portavoz del cliente y es responsable de gestionar el product backlog.

El Scrum Máster

Es un líder al servicio del equipo Scrum. No tiene autoridad jerárquica sobre el equipo, es más bien un facilitador que protege al equipo y hace todo lo posible para ayudar al equipo eliminando impedimentos, facilitando las reuniones y ayudando al product a priorizar el product backlog.

El equipo Scrum

Debe ser capaz de abordar las tareas como unidad. Debe ser un equipo autoorganizado y multidisciplinar, o lo que es lo mismo, cada miembro debe confiar en el resto del equipo, compartir toda la información y tener las habilidades necesarias para ejecutar todas las tareas acordadas en el sprint.

i *Nota: Podem ser flexibles i afegir algun altre Rol. Com per exemple Qualitat, el dissenyador Amb quin Rol et veus? .. Proposa'l !!!*

Eventos

A veces llamadas ceremonias, son eventos predefinidos con el fin de ser más eficientes, fomentar la colaboración, mejorar conocimientos y reducir reuniones.

El Sprint

Es un período de tiempo «limitado» normalmente de 1 a 4 semanas de duración durante el cual el equipo debe abordar las tareas planificadas.

La planificación del Sprint

En inglés «sprint planning» son reuniones de equipo que sirven para determinar qué tareas se realizarán y se entregarán en el próximo sprint.

Metodologies àgils - SCRUM

v1.0

El daily

Es una reunión de no más de 15 minutos en la que cada miembro del equipo cubre de forma rápida y transparente qué hizo ayer, qué hará hoy y qué impedimentos están bloqueando su progreso.

La revisión del Sprint

Es el evento en el que el equipo presenta el trabajo completado durante el Sprint al product owner, quien comprueba el trabajo y lo acepta o rechaza según el definitor of done (DoD). Además, los clientes dan retroalimentación para asegurar que las tareas entregadas (incremento) cumplen con las necesidades del negocio.

La retrospectiva

Es la reunión final del equipo en el Sprint y ayuda determinar lo que fue bien, lo que no y en qué puede mejorar el equipo. Es el mejor momento para identificar estrategias y establecer un plan para la mejora continua.

Artefactos Scrum

Los artefactos de Scrum están diseñados para maximizar la transparencia. Proporcionan información clave para comprender el producto que se está desarrollando, las actividades realizadas y las que se están planificando.

El product backlog

Es una lista de tareas que describen todos los requisitos del proyecto. El orden natural del product backlog es en términos de valor de negocio.

El sprint backlog

Es la lista específica de elementos cogidos del product backlog que se deben completar en un Sprint.

i *La filosofía Scrum resalta e impulsa el trabajo en equipo, el aprendizaje constante y una estructura que es flexible a los cambios que van sucediendo en la fase de desarrollo.*

Puntos de historia y estimaciones

Una buena estimación ayuda a optimizar los procesos en términos de eficiencia e impacto. Por eso es tan importante.

Hacer estimaciones es complicado. Para los desarrolladores de software, es uno de los aspectos más difíciles de su trabajo, por no decir el más difícil. Conlleva tener en cuenta un montón de factores que ayudan a los propietarios de los productos a tomar decisiones que afectan a todo el equipo, así como a la empresa.

No es obligatorio trabajar los fines de semana para compensar el tiempo de más que nos lleva un trabajo que habíamos subestimado.

Para hacer estimaciones los equipos ágiles han decidido pasarse a los puntos de historia. Se trata de unidades de medida que permiten expresar una estimación del esfuerzo total que deberá hacer el equipo para implementar íntegramente un elemento del backlog del producto o cualquier otro trabajo.

Los equipos asignan puntos de historia en función de la complejidad y del volumen del trabajo, así como del riesgo o de la incertidumbre. Los valores se asignan para desglosar el trabajo de forma más eficaz en partes más pequeñas. De esta manera, se puede gestionar la incertidumbre.



Notas:

- *La estimación es una cuestión de práctica. Irás mejorando con el tiempo.*
- *No se centra en una duración hipotética, sino en la cantidad de esfuerzo que hay que realizar para lograr un objetivo o tarea.*

Referencias

¿Quieres aprender SCRUM?

<https://beagilemyfriend.com/scrum/>

Puntos de historia y estimación

<https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/estimation>

Story Points: todos los puntos cuentan en esta historia

<https://www.appvizer.es/revista/organizacion-planificacion/gestion-proyectos/story-points>